

**PENINGKATAN PEMAHAMAN MATERI KERJA SAMA MATA PELAJARAN IPS  
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAM GAMES TOURNAMENT*  
(TGT) PADA SISWA KELAS III MI AL-AZHAR SURABAYA**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**WAAHIDUN PUTRI AZIS**

**NIM. D77214077**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PGMI  
JANUARI 2018**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Waahidun Putri Azis  
NIM : D77214077  
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Islam/PGMI  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa PTK yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atau perbuatan tersebut sesuai peraturan yang berlaku.

Surabaya, 31 Januari 2018

Yang membuat pernyataan,



---

**Waahidun Putri Azis**

## **PERSETUJUAN PEMBIMBINGAN SKRIPSI**

Skripsi oleh :

Nama : WAAHIDUN PUTRI AZIS

NIM : D77214077

Judul : **PENINGKATAN PEMAHAMAN MATERI KERJA SAMA  
MATA PELAJARAN IPS MELALUI MODEL  
PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAM GAMES  
TOURNAMENT* (TGT) PADA SISWA KELAS III MI AL-  
AZHAR SURABAYA**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

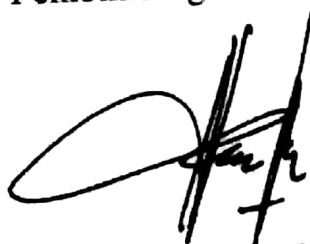
Surabaya, 25 Januari 2018

Pembimbing II

Pembimbing I



**Irfan Tamwifl, M.Ag**  
**NIP. 197302022007011040**



**M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd**  
**NIP. 197309102007011017**

## PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Waahidun Putri Azis ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 31 Januari 2018

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,

Dr. H. Ali Mudlofir, M.Ag  
NIP. 196311161989031003

Penguji I,

Dr. H. Munawir, M.Ag  
NIP. 196508011992031005

Penguji II,

Wahyuniati, M.Si  
NIP. 198504292011012010

Penguji III,

Irfan Tamwif, M.Ag  
NIP. 197001022005011005

Penguji IV,

M. Bahri Masthofa, M.Pd.I, M.Pd  
NIP. 197307222005011005





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**  
**PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax. 031-8413300  
E-Mail: perpustakaan@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Waahidun Putri Azis  
NIM : D77214077  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Islam  
E-mail address : waahidunputriazis@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☐ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PENINGKATAN PEMAHAMAN MATERI KERJA SAMA MATA PELAJARAN IPS  
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAM GAMES TOURNAMENT  
(TGT) PADA SISWA KELAS III MI AL-AZHAR SURABAYA

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 13 Februari 2018

Penulis

(Waahidun Putri Azis)

## ABSTRAK

**Waahidun Putri Azis 2018; PENINGKATAN PEMAHAMAN MATERI KERJA SAMA MATA PELAJARAN IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA SISWA KELAS III MI AL-AZHAR SURABAYA.**

**Kata kunci: Peningkatan Pemahaman, Materi Kerja Sama IPS, Model Pembelajaran Kooperatif TGT**

Pelaksanaan pembelajaran IPS kelas III MI Al-Azhar Surabaya menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi Kerja Sama termasuk dalam kategori rendah hal ini diketahui dari dilaksanakannya pre-test pada pra siklus dari 24 siswa hanya 6 siswa yang masuk kategori tuntas atau mencapai nilai KKM. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS, bahwa rendahnya tingkat pemahaman materi disebabkan karena metode penyampaian materi yang digunakan adalah ceramah. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *team games tournament* (TGT).

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif “*Teams Games Tournaments*” dalam meningkatkan pemahaman mata pelajaran IPS materi kerja sama pada Siswa-Siswi kelas 3 MI Al- Azhar Surabaya? (2) Bagaimana peningkatan pemahaman mata pelajaran IPS materi Kerja Sama setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif “*Teams Games Tournaments*” pada siswa kelas 3 MI Al-Azhar Surabaya?

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah model Kurt Lewin. Tiap siklusnya terdiri dari empat komponen pokok, yaitu: 1) Perencanaan, 2) Tindakan, 3) Pengamatan, dan 4) Refleksi. Pengambilan data yang dilakukan adalah 1) Observasi, 2) Wawancara, 3) Dokumentasi dan 4) Tes.

Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut : (1) Penerapan Model Pembelajaran kooperatif *team games tournament* (TGT) untuk meningkatkan pemahaman IPS materi Kerja Sama bagi siswa kelas III MI Al-Azhar Surabaya dilaksanakan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai akhir aktivitas guru pada siklus I adalah 64,7 meningkat menjadi 89,7 pada siklus II. Sedangkan untuk hasil nilai akhir aktivitas siswa pada siklus I adalah 63,3 meningkat menjadi 88,2 pada siklus II. (2) Tingkat pemahaman IPS materi Kerja Sama siswa kelas III MI Al-Azhar Surabaya menerapkan model pembelajaran kooperatif mengalami peningkatan. Hal ini dapat dibuktikan dengan rata-rata hasil belajar pada pra siklus, siklus I dan siklus II. Pada pra siklus diperoleh hasil 25% dan rata-rata nilai sebesar 53,75. Pada siklus I diperoleh hasil 45,83% dan rata-rata nilai sebesar 73,125. Dan pada siklus II diperoleh hasil 83,3% dan rata-rata nilai sebesar 82,03.

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN MOTTO .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	vii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI .....	viii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	ix
ABSTRAK.....	x
KATA PENGANTAR .....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tindakan yang Dipilih.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Lingkup Penelitian .....	7
F. Signifikansi Penelitian.....	7

## BAB II KAJIAN TEORI

A. Pemahaman .....	9
1. Indikator Pemahaman .....	10
2. Tingkatan-Tingkatan Pemahaman .....	13
3. Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman .....	14
B. Ilmu Pengetahuan Sosial .....	15
1. Tujuan Pembelajaran IPS .....	16
2. Pentingnya Belajar IPS.....	17
C. Model Pembelajaran Kooperatif <i>Team Ganes Tournament</i> .....	18
1. Komponen <i>Team Games Tournament</i> .....	22
2. Kelebihan dan Kekurangan <i>Team Games Tournament</i> .....	23
3. Materi Kerja Sama .....	24
A. Pengertian Kerja Sama .....	24
B. Syarat-Syarat Kerja Sama .....	25
C. Bentuk-Bentuk Kerja Sama .....	26
D. Manfaat Kerja Sama .....	28

### BAB III PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS

A. Metode Penelitian.....	30
B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian .....	32
C. Variabel yang Diselidiki.....	33
D. Rencana Tindakan .....	34
E. Data dan Cara Pengumpulannya .....	37
F. Analisis Data .....	42
G. Indikator Kinerja .....	44
H. Tim Peneliti dan Tugasnya.....	45

## BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	46
B. Pembahasan .....	84



## BAB V PENUTUP

A. Simpulan.....	90
B. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA .....	92
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	94
RIWAYAT HIDUP.....	95
LAMPIRAN-LAMPIRAN .....	96

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Dimensi Kognitif dan Kata Kerja Taksonomi Bloom.....	10
2.2 Hubungan dan Dimensi Proses Kognitif .....	11
3.1 Instrumen Wawancara Guru dan Siswa .....	37
3.2 Skala Nilai Rata-Rata Kelas .....	39
3.3 Skala Prosentase Nilai Ketuntasan Siswa .....	40
3.4 Skala Observasi Guru dan Siswa .....	41
4.1 Tabel Nilai Pra Siklus .....	48
4.2 Instrumen Observasi Guru .....	57
4.3 Instrumen Observasi Siswa .....	62
4.4 Daftar Nilai Siklus I .....	66
4.5 Instrumen Observasi Guru Siklus 2 .....	75
4.6 Instrumen Observasi Siswa Siklus 2 .....	78
4.7 Daftar Nilai Siklis 2 .....	82

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Gambar Model PTK Kurt Lewin .....	33
4.1 Gambar Rute Lemparan Pertanyaan .....	56
4.2 Gambar Diagram Hasil Observasi Kegiatan Guru dan Siswa .....	88
4.3 Gambar Diagram Tes Pemahaman Siswa .....	90

## DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN	Halaman
Lampiran 1: Profil Sekolah .....	98
Lampiran 2: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I .....	99
Lampiran 3: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II .....	110
Lampiran 4: Lembar Observasi Aktifitas Guru Siklus I.....	120
Lampiran 5: Lembar Observasi Aktifitas Siswa Siklus I.....	122
Lampiran 6: Hasil Lembar Observasi Guru Siklus II .....	124
Lampiran 7: Hasil Lembar Observasi Aktifitas Siswa Siklus II.....	126
Lampiran 8: Daftar Nilai Pra Siklus.....	128
Lampiran 9: Daftar Nilai Siklus I.....	129
Lampiran 10: Daftar Nilai Siklus II .....	130
Lampiran 11:Hasil Observasi Pembelajaran .....	131
Lampiran 12: Hasil Tes Pemahaman Siklus I dan II .....	133
Lampiran 13: Hasil Observasi Guru dan Siswa .....	135
Lembar Validasi RPP.....	137
Dokumentasi .....	141
Surat Izin Penelitian	
Surat Keterangan Penelitian	



## BAB I

## PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan ilmu yang diajarkan pada pendidikan tingkat dasar hingga pendidikan perguruan tinggi. Adanya pelajaran IPS pada setiap jenjang pendidikan membuktikan bahwa mata pelajaran IPS sangat penting bagi masa depan peserta didik, mengingat dalam pelajaran IPS mereka diajarkan untuk menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab terhadap lingkungan sekitarnya. Sesuai dengan pengertian Ilmu Pengetahuan sosial sendiri merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti: Sosiologi, Sejarah, Geografi dan lainnya, lalu dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari berbagai aspek ilmu sosial.<sup>1</sup> Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan masyarakat yang dinamis<sup>2</sup>

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang menuntut siswanya untuk menghafal, hal ini sering menjadi kendala bagi siswa sekolah dasar yang rata-rata usianya masih usia anak-anak. Penekanan pembelajaran IPS tidak sebatas pada upaya menghafalkan materi yang banyak

<sup>1</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*, (Surabaya: Prestasi Pustaka Publisir, 2007). Hal: 124

<sup>2</sup> Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), Hal: 125

Materi kerja sama yang ada di dalam pelajaran IPS adalah materi yang banyak ditemui di kehidupan sehari-hari, sehingga siswa tidak ingin tahu lebih dalam tentang materi ini. Sesuai dengan firman Allah SWT tentang kerja sama dalam kebaikan di dalam Al-Qur'an Surat Al-Maidah ayat 2 yakni:

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۚ

وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Artinya: “... Dan tolong menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan taqwa dan jangan tolong menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan” (Al-Maidah 5:2)

Sedangkan sistem pembelajaran yang hanya berpusat pada guru, tidak akan efektif untuk memahami materi. Mengingat materi ini merupakan materi yang

<sup>3</sup> Etin Solihatin dan Raharjo, *Co'operatif Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2005) hal: 15

Pada kenyataannya, ketika peneliti melakukan observasi pada kelas tiga MI Al-Azhar, banyak siswa yang kesulitan memahami materi kerja sama mata pelajaran IPS. Melalui hasil observasi, diskusi dan juga data nilai tugas materi kerja sama pada kelas tiga MI Al-Azhar, bahwa dari 24 siswa yang ada di kelas tiga hanya 6 siswa yang mencapai nilai KKM yang telah ditentukan guru kelas, yakni 75, sedangkan 18 siswa lainnya masih belum bisa mencapai nilai KKM yang telah diberikan.<sup>4</sup>

<sup>4</sup> Hasil Wawancara dan Daftar Nilai Mata Pelajaran IPS Kelas III MI Al-Azhar Surabaya

beda untuk memahami pelajaran IPS tersebut. Guru menjadi kesulitan dalam memilih model pembelajaran yang dapat mencakup seluruh siswanya.<sup>5</sup>



<sup>7</sup>Sihabudin, *Strategi Pembelajaran*, (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2014), Hal:140

[illegible]

### Rumusan masalah

- ### C. Tindakan yang Dipilih

Model pembelajaran kooperatif *Times Games Tournament* ini akan sangat membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru karena mengemas kegiatan belajar mengajar dengan permainan yang membuat suasana kelas menjadi lebih kompetitif dan menyenangkan.

## E. Lingkup Penelitian

Kegiatan penelitian ini perlu diberikan batas penelitian dengan tujuan supaya penelitian ini tidak terlalu luas dan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan oleh peneliti, agar penelitian ini dapat tuntas dan tetap fokus penelitian dibatasi dengan hal-hal dibawah ini:

- ## F. Signifikansi Penelitian

1. Untuk siswa





## KAJIAN TEORI

### A. Pemahaman

Pemahaman atau *comprehensi* adalah tingkat kemampuan yang mengharapakan seseorang memahami arti atau konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya. Dalam hal ini seseorang tidak hanya hafal secara verbalitis, tetapi memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan<sup>9</sup>. Menurut Bloom pemahaman juga termasuk dalam tujuan dan perilaku atau respons, yang merupakan pemahaman dari pesan literal yang terkandung dalam komunikasi dalam mencapainya. Siswa dapat mengubah komunikasi dalam pikirannya, atau tanggapan terbuka untuk bentuk paralel dan lebih bermakna<sup>10</sup>.

Pemahaman merupakan tipe belajar yang lebih tinggi dari sekedar pengetahuan. Misalnya siswa dapat menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya. Memberikan contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau lebih dari menggunakan petunjuk penerapan dari kasus lain. Dalam taksonomi Bloom, kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pada pengetahuan. Namunlah tidaklah berarti bahwa pengetahuan tidak perlu ditanyakan

<sup>9</sup> Ngalim Purwanto, *Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012) hal:44

<sup>10</sup> Wowo Sunaryo Kuswana, *Taksonomi Kognitif*, (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya, 2014), hal:44

Pemahaman juga dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap ari dari suatu materi yang dipelajari. Kemampuan memahami dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu seberapa jauh siswa dapat menerima, menyerap dan mengingat materi yang telah disampaikan oleh guru maupu yang telah siswa baca. Siswa akan lebih paham apabila siswa melihat, merasakan, maupu nmengalaminya sendiri.<sup>12</sup>

## 1. Indikator Pemahaman

<sup>11</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012) hal: 24

<sup>12</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar Mengajar*, (Jakarta: Kencana, 2013) hal: 6







Penelitian ini menggunakan lima indikator penilaian untuk diteliti pada siswa kelas 3 MI Al-Azhar Surabaya, yakni:

## 2. Tingkatan-Tingkatan dalam Pemahaman

**Kedua** adalah pemahaman tafsiran, yakni kemampuan yang digunakan untuk mengenal dan memahami. Menafsirkan dapat dilakukan dengan cara menghubungkan pengetahuan sebelumnya dengan pengetahuan yang diperoleh



c. Peserta Didik

Peserta didik adalah orang yang dengan sengaja datang ke sekolah untuk belajar bersama guru dan teman-temannya. Dan memiliki karakteristik dan gaya belajar yang berbeda satu dengan lainnya.

#### d. Kegiatan Pengajaran

Kegiatan pengajaran adalah proses terjadinya interaksi antara guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

### e. Suasana Evaluasi

Suasana atau keadaan kelas menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi tingkat pemahaman siswa. Dan berkaitan dengan konsentrasi dan kenyamanan peserta didik dalam belajar.

#### f. Bahan dan Alat Evaluasi

Bahan dan alat evaluasi merupakan salah satu komponen di dalam kurikulum yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa. Alat evaluasi meliputi cara-cara dalam menyajikan bahan evaluasi, contohnya dengan butir soal bentuk benar salah, pilihan ganda, menjodohkan maupun melengkapi. Jika siswa dapat mengerjakan alat evaluasi dengan baik maka siswa dinyatakan faham terhadap materi yang diajarkan.

## B. Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu pengetahuan soaial merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat



## 2. Pentingnya Belajar IPS

Siswa sekolah dasar perlu mempelajari IPS sebab-sebabnya sebagai berikut:

- a. Dalam masyarakat dan dalam kehidupan sehari-hari sangat banyak masalah-masalah sosial luas, kompleks dan sulit yang perlu mendapat pemecahan.

[illegible]







Model belajar kooperatif yang menuntut siswa bekerja secara tim atau kelompok, setiap anggota kelompok harus bekerja sama dan saling membantu untuk memahami pelajaran. Model pembelajaran kooperatif memberi keuntungan terhadap siswanya, karena setiap anggota dapat mengajarkan tugas-tugas secara bekerja sama dengan teman sebayanya

Teams Games Tournaments (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan adanya kerja sama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan belajar. Dalam pembelajaran kooperatif Time Games Tournament, siswa akan bermain pada aspek akademik untuk menunjukkan kemampuan penguasaannya terhadap suatu materi kajian.<sup>27</sup> Terdapat empat tahapan dalam TGT,

<sup>26</sup> Ibid, 202

[digilib.uinsby.ac.id](#)



Pembelajaran TGT ini mengajak siswa untuk berkompetisi dalam permainan yang mana dalam pelajaran tersebut siswa akan terbagi menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri beberapa siswa yang memiliki kemampuan untuk saling membantu dan saling melengkapi. Pada pembelajaran TGT dibagi menjadi lima komponen yakni, presentasi kelas, tim, game, turnamen, dan penghargaan tim.

Terdapat empat tahapan dalam TGT, yakni: Mengajar, belajar kelompok, perlombaan dan penghargaan. Hal yang membedakan TGT dengan model kooperatif lainnya adalah terletak pada perlombaan atau turnamennya. Didalam turnamen, siswa akan dibagi secara rata, dan mereka akan bersaing dalam pertandingan untuk mendapatkan skor tertinggi. Siswa yang tingkat akademiknya tinggi akan bersaing dengan siswa yang tingkat akademiknya tinggi, siswa yang tingkat akademiknya sedang akan bertanding dengan yang tingkat turnamennya sedang begitu pula dengan yang siswa yang tingkat akademiknya rendah juga akan bersaing dengan siswa yang tingkat akademiknya rendah. Dengan ini, maka seluruh siswa akan memiliki kesempatan yang sama dan memiliki minat saat proses pembelajaran berlangsung serta dapat menangkap pelajaran secara baik dan optimal. Selain itu siswa juga akan merasa senang dengan proses pembelajaran yang dikemas dalam sebuah permainan.

<sup>29</sup> Made Citra Wibawa, *Pengaruh Model Belajar TGT terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V Gugus XV Kecamatan Buleleng*, (Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha, 2014) Vol:2 No. 1, Hal: 2



- e. Rekognisi Tim Menentukan scor tim dan pemberian penghargaan pada tim nya

## 2. Kelebihan dan Kekurangan Team Games Tournament

Seperti pada model pembelajaran kooperatif lainnya, team games tournament juga memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan team games tournament ini adalah sebagai berikut:

***a. Kelebihan Team games tournament***

- 1) Siswa tidak terlalu menggantungkan dirinya pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa yang lain.
- 2) Dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain
- 3) Dapat membantu siswa untuk respek kepada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaannya.
- 4) Dapat membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar
- 5) Pembelajaran menjadi ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan siswa lainnya.



mengembangkan keterampilan me-manage waktu, dan sikap positif terhadap sekolah.

- 6) Melalui team games tournament dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, menerima umpan balik.
- 7) Dapat meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata<sup>31</sup>

**b. Kekurangan Team games tournament**

- 1) Bagi pengajar pemula, model pembelajaran kooperatif *Team games tournament* akan membutuhkan alokasi waktu yang lama
- 2) Membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai
- 3) Siswa terbiasa dengan adanya hadiah

## E. Materi Kerjasama<sup>32</sup>

## 1. Pengertian Kerjasama

Kerja sama adalah kegiatan yang dilakukan beberapa orang untuk mencapai tujuan yang sama. Tujuan kerja sama adalah untuk meringankan pekerjaan, menumbuhkan rasa persaudaraan dan mempercepat selesainya pekerjaan. Bentuk kerjasama yang dilakukan, misalnya: membersihkan lingkungan, kerja kelompok, menyambut hari kemerdekaan, dan sebagainya.

<sup>31</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenada Media, 2006), hal: 247-248

<sup>32</sup> Mita dan Aris, *Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Kediri: Prima, Tahun) , hal:50-54

## 2. Syarat Kerja Sama

a. Suka rela, yang artinya mau melakukan kerja sama tanpa dipaksa. Dalam kerja sama jika dipaksakan akan menjadi tidak baik, orang akan bekerja dengan malas-malasan. Agar orang yang diajak kerja sama dapat membantu dengan suka rela, maka kita harus mengajaknya dengan baik dan sopan. Dengan demikian orang lain akan senang dan sukarela bekerja sama dengan kita.

[illegible]

dibagi dengan rata karena jika pekerjaan tidak dibagi dengan rata maka akan ada yang merasa dirugikan.

### 3. Bentuk-Bentuk Kerja Sama

Kerja sama dapat dilakukan dimana saja dan dengan siapa saja. Kegiatan kerja sama dilakukan untuk tujuan bersama. Kerja sama yang dilakukan harus untuk hal-hal yang baik. Kita tidak boleh melakukan kerja sama dalam hal kejahatan dan tidak boleh merugikan orang lain.

Kerja sama sudah menjadi budaya bangsa Indonesia yang merupakan gaya hidup masyarakat Indonesia. Dengan kerja sama maka masyarakat Indonesia bisa menjadi kuat. Persatuan dan kesatuan bangsa pun dapat terwujud. Berikut ini adalah bentuk-bentuk kerja sama yang dapat kita lakukan:

a. Kerja sama dilingkungan rumah

Kerja sama di lingkungan rumah melibatkan seluruh anggota keluarga yaitu ayah, ibu dan anak-anaknya. Kerja sama mencerminkan keluarga yang rukun, damai dan harmonis. Setiap anggota keluarga masing-masing saling membantu, saling menyayangi dan saling menghormati. Jika terjalin kerja sama di dengan baik di dalam suatu keluarga, maka keluarga akan menjadi hangat dan menyenangkan.

Beberapa contoh kerja sama yang dapat dilakukan di rumah yaitu: mengerjakan tugas masing-masing yang sudah disepakati, berkata sopan jujur dan halus, bila dipanggil segera datang.



Tetangga adalah orang yang rumahnya dekat dengan kita. Tetangga juga seperti saudara kita apalagi bagi yang tinggal jauh dari saudaranya. Jika kita sedang kesusahan , kita dapat meminta tolong tetangga kita. Begitu juga sebaliknya, jika tetangga kita membutuhkan bantuan maka kita wajib membantunya. Kita harus dapat bekerja sama dengan tetangga kita. Contoh kerja sama yang dapat dilakukan bersama tetangga dan dilakukan di lingkungan masyarakat adalah:

- 1) Membantu tetangga
- 2) Gotong royong
- 3) Siskamling/ronda malam
- 4) Membangun sarana desa

Banyak manfaat dalam melakukan kerja sama, karena sesuatu yang dikerjakan pasti memiliki manfaat, maka kerja sama pun memiliki manfaat meskipun terkadang tidak kita sadari,yaitu:

- 1) Pekerjaan rumah cepat selesai
- 2) Menambah keakraban antar anggota keluarga
- 3) Melatih tanggung jawab



### BAB III

#### POROSSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS

##### A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action reseach*) atau disingkat menjadi PTK. PTK sendiri adalah sebuah penelitian yang dilakukan oleh guru untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam melaksanakan tugas pokoknya, yaitu mengelolah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (KBM). PTK juga merupakan kajian reflektif oleh pelaku tindakan dan PTK dilakukan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam, melaksakan tugas memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan dan memperbaiki kondisi praktik-praktik pembelajaran yang telah dilakukan.<sup>33</sup>

Secara etimologis, terdapat tiga istilah yang berhubungan dengan penelitian tindakan kelas. Yakni, penelitian, tindakan dan kelas. Pertama, penelitian adalah suatu proses pemecahan masalah yang dilakukan secara sistematis dan terkontrol. Kedua, tindakan dapat diartikan dengan suatu tindakan tertentu yang dilakukan oleh seorang peneliti. Ketiga, kelas yakni menunjukkan dimana proses penelitian berlangsung. PTK dilakukan di dalam kelas yang tidak di seting guna kepentingan penelitian secara khusus, akan tetapi berlangsung dalam keadaan kondisi yang real tanpa direkayasa.<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> Sukidin Dkk, *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*, (Surabaya: Insan Cendekia, 2012) hal 10-16

<sup>34</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Prenada Media, 2009) hal:24



Metode penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah metode penelitian kombinasi. Metode penelitian ini mengkombinasikan atau menggabungkan antara metode penelitian kualitatif dan metode kuantitatif. Metode kualitatif dan metode kuantitatif digunakan bersama-sama dalam penelitian, sehingga terdapat hasil penelitian yang akurat dan mendalam, yang memiliki kemampuan menjelaskan dan memahami secara simultan.<sup>35</sup>

<sup>35</sup> Nusa Putra dan Hendarwan, *Metode Riset Campur Sari*, (Jakarta: PT. Index, 2013), hal: 32





3. Variabel output : Peningkatan pemahaman materi kerjasama pada mata pelajaran IPS kelas III MI Al-Azhar Surabaya

#### D. Rencana Tindakan

Penelitian ini dilakukan dengan tiga siklus, yakni sebagai berikut:

## 1. Prasiklus

Prasiklus dilakukan sebagai langkah awal untuk mengetahui dan mencari informasi tentang permasalahan dalam pembelajaran. Tahap prasiklus dilakukan kegiatan sebagai berikut:

- a. Observasi awal ke MI Al-Azhar Surabaya,
- b. Meminta izin kepada kepala sekolah untuk mengadakan penelitian disekolah tersebut,
- c. Wawancara dengan guru bidang study IPS MI Al-Azhar Surabaya, tentang masalah yang dihadapi saat pembelajaran selama ini,
- d. Menentukan subjek penelitian yaitu siswa kelas III MI A;-Azhar Surabaya
- e. Menentukan sumber data,
- f. Menentukan kriteria keberhasilan,
- g. Membuat kelompok belajar.



#### d. Refleksi (*reflection*)

## 2. Siklus II

[illegible]

Setelah pelaksanaan siklus kedua selesai, maka pada tahap refleksi peneliti dan guru kelas melakukan refleksi kembali guna untuk mengevaluasi dan menyimpulkan kegiatan belajar mengajar materi kerja sama mata pelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif team games tournament (TGT) dalam meningkatkan pemahaman siswa setelah melaksanakan siklus pertama sampai siklus kedua.

## 1. Data

Data adalah semua keterangan seseorang yang dijadikan responden maupun yang berasal dari dokumen-dokumen baik dalam bentuk statistik atau dalam bentuk lainnya guna keperluan penelitian yang dimaksud<sup>37</sup>. Dalam penelitian ini, data yang akan diambil terdapat dua macam, yaitu:

[illegible]





bergantung pada data yang diperoleh. Berikut ini adalah teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini:

a. Observasi

Secara umum observasi bertujuan untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk menjawab masalah tertentu. Dalam PTK observasi ditujukan untuk memantau proses dan dampak perbaikan yang direncanakan. Proses dan dampak yang teramati diinterpretasikan, selanjutnya digunakan untuk menata kembali langkah-langkah perbaikan<sup>40</sup>

Observasi yang dilakukan pada penelitian ini mengenai observasi kelas, aktivitas guru, observasi aktivitas siswa dan pemahaman siswa selama kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT.

## b. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan keterangan-keterangan lisan melalui bercakap-cakap dan berhadapan muka dengan orang yang dapat memberikan keterangan pada peneliti.<sup>41</sup>

Teknik wawancara dilakukan sebagai upaya untuk memperoleh data tentang pendapat guru mengenai proses pembelajaran IPS pada siswa kelas

III. Selain itu wawancara juga di gunakan untuk memperoleh informasi

<sup>40</sup> Igak Wardhani, dkk., *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007) , Hal: 226

<sup>41</sup> Fitri Yulianiwati, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas untuk Tenaga Pendidik Profesional*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012), Hal:61



### c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah instrumen untuk mengumpulkan data tentang peristiwa yang telah didokumentasikan.<sup>42</sup> Studi dokumentasi digunakan untuk mengungkap data hasil pelaksanaan penilaian siswa dalam penguasaan materi kerjasama pada mata pelajaran IPS kelas III MI Al-Azhar Surabaya pada masing-masing siklus, sehingga dapat mencapai hasil yang diinginkan. Dokumentasi nilai siswa sebagai gambaran dan perbandingan sebelum penelitian berlangsung, pada saat pelaksanaan perbaikan setiap siklus dan evaluasi pada akhir penelitian. Dalam melakukan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas 3 MI AL-Azhar Surabaya, peneliti juga perlu melakukan dokumentasi. Data-data tersebut dapat meliputi profil sekolah, perangkat pembelajaran, daftar hasil belajar siswa mata pelajaran IPS materi kerja samaselama proses penelitian tindakan kelas berlangsung dan data-data lain yang menunjang selama penelitian berlangsung.

d. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.<sup>43</sup> Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda dan jawaban

<sup>42</sup> Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: PT Rosda Karya, 2009), hal: 70

<sup>43</sup> Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: PT Rosda Karya, 2009), hal: 70

maksimal untuk soal pilihan ganda adalah 50 dengan nilai 5  
butir soal. Jumlah skor maksimal untuk soal jawaban singkat  
dengan nilai 10 untuk setiap butir soalnya.

Tes atau evaluasi ini digunakan untuk mengetahui penguasaan  
pada materi kerja sama mata pelajaran IPS. Selain itu tes ini juga  
digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan saat model  
kooperatif team games tournament diterapkan sekaligus untuk  
tingkat keberhasilan penelitian yang dilakukan.

### Data

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis deskripsi kualitatif  
metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan dan

maksimal untuk soal pilihan ganda adalah 50 dengan nilai 5  
butir soal. Jumlah skor maksimal untuk soal jawaban singkat  
dengan nilai 10 untuk setiap butir soalnya.

Tes atau evaluasi ini digunakan untuk mengetahui penguasaan  
pada materi kerja sama mata pelajaran IPS. Selain itu tes ini juga  
digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan saat model  
kooperatif team games tournament diterapkan sekaligus untuk  
tingkat keberhasilan penelitian yang dilakukan.

### Data

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis deskripsi kualitatif  
metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan dan

maksimal untuk soal pilihan ganda adalah 50 dengan nilai 5  
butir soal. Jumlah skor maksimal untuk soal jawaban singkat  
dengan nilai 10 untuk setiap butir soalnya.

Tes atau evaluasi ini digunakan untuk mengetahui penguasaan  
pada materi kerja sama mata pelajaran IPS. Selain itu tes ini juga  
digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan saat model  
kooperatif team games tournament diterapkan sekaligus untuk  
tingkat keberhasilan penelitian yang dilakukan.

### Data

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis deskripsi kualitatif  
metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan dan

maksimal untuk soal pilihan ganda adalah 50 dengan nilai 5  
butir soal. Jumlah skor maksimal untuk soal jawaban singkat  
dengan nilai 10 untuk setiap butir soalnya.

Tes atau evaluasi ini digunakan untuk mengetahui penguasaan  
pada materi kerja sama mata pelajaran IPS. Selain itu tes ini juga  
digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan saat model  
kooperatif team games tournament diterapkan sekaligus untuk  
tingkat keberhasilan penelitian yang dilakukan.

### Data

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis deskripsi kualitatif  
metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan dan

maksimal untuk soal pilihan ganda adalah 50 dengan nilai 5  
butir soal. Jumlah skor maksimal untuk soal jawaban singk  
dengan nilai 10 untuk setiap butir soalnya.

Tes atau evaluasi ini digunakan untuk mengetahui pem  
pada materi kerja sama mata pelajaran IPS. Selain itu tes ini j  
digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan saat model  
kooperatif team games tournament diterapkan sekaligus unt  
tingkat keberhasilan penelitian yang dilakukan.

**Data**

penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis deskripsi k  
etode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan da



**Tabel 3.3**  
**Skala Persentase Ketuntasan Belajar Siswa**

Skor Perolehan	Nilai Huruf	Kualifikasi
91%-100%	A	Memuaskan
81%-90%	B	Baik
71%-80%	C	Cukup
61%-70%	D	Kurang
< 60%	E	Gagal

## 2. Analisis Observasi Guru dan Siswa

analisis observasi guru dan siswa diperoleh dari pengamatan terhadap guru dan siswa pada saat proses kegiatan belajar mengajar. untuk menghitung presentasinya menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \dots\dots\dots \text{Rumus 3.3}$$

Keterangan:

**P = Nilai Observasi**

F = Skor yang diperoleh

$N = \text{Skor maksimal}$

Hasil yang diperoleh diklasifikasikan kedalam bentuk penskoran nilai dengan menggunakan kriteria tingkat keberhasilan sebagai berikut:

**Tabel 3.3**  
**Skala Hasil Observasi Guru dan Siswa**

Skor Perolehan	Nilai Huruf	Kualifikasi
91%-100%	A	Memuaskan
81%-90%	B	Baik
71%-80%	C	Cukup
61%-70%	D	Kurang
< 60%	E	Gagal



## G. Indikator Kinerja

Penelitian ini mengenai peningkatan pemahaman materi kerjasama pada mata pelajaran IPS melalui model pembelajaran kooperatif team gamnes tournament ini dianggap selesai dan berhasil apabila sudah memenuhi kriteria dibawah ini:

1. Sebanyak 75% siswa mencapai KKM yakni  $\geq 75$
2. Prosentase aktivitas guru mencapai lebih dari 80%
3. Prosentase aktivitas siswa mencapai lebih dari 80%

## H. Tim Peneliti dan Tugas Peneliti

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti dan berkolaborasi dengan guru kelas III.

## Peneliti

Nama : Waahidun Putri Azis

NIM : D77214077

Jabatan : Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan

## Ampel Surabaya

**Guru Kelas**

Nama : Siti Zaenab, S.Pd.

**Jabatan : Guru Kelas III MI Al-Azhar Surabaya**

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti menyusun perencanaan kegiatan belajar mengajar, instrumen penilaian, lembar observasi dan sebagai penanggung jawab sekaligus pelaksana kegiatan belajar mengajar, sedangkan Bu Zaenab, S.Pd. sebagai guru kelas kolaborator bersama dengan peneliti di kelas sekaligus sebagai obsevator selama kegiatan penelitian tindakan kelas. Peneliti dan guru kolaborator



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### A. Hasil Penelitian

Dalam penelitian peningkatan pemahaman siswa mata pelajaran IPS materi kerja sama melalui model pembelajaran kooperatif *time games tournament* (TGT) pada siswa kelas III MI Al-Azhar Surabaya dilakukan melalui tiga tahap yaitu tahap pra siklus, siklus I dan siklus II. Pada tiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan (*planning*), tahap pelaksanaan (*action*), tahap observasi (*observing*), dan refleksi (*reflection*). Adapun hasil pada tiap-tiap siklus dapat dipaparkan sebagai berikut

## 1. Pra Siklus

Kegiatan pra-siklus adalah kegiatan yang dilakukan sebelum melakukan kegiatan siklus yang sesungguhnya. Kegiatan pra-siklus ini dilaksanakan dengan tujuan peneliti dapat melakukan evaluasi dan mengambil sampel nilai yang digunakan sebagai patokan pengambilan tindakan pada siklus pertama dan kedua. Pengambilan tindakan yang dimaksud adalah cara memperbaiki nilai yang didapat pada kegiatan pra-siklus ini.

Kegiatan pra-siklus dilaksanakan pada Rabu, 8 November 2017 di ruang kelas III MI Al-Azhar Surabaya yang sedang melakukan proses kegiatan belajar mengajar bertepatan dengan materi Kerja Sama mata pelajaran IPS yang sesuai dengan judul penelitian yakni: “Peningkatan Pemahaman Siswa Mata Pelajaran

IPS Materi Kerja Sama melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) pada Siswa Kelas III MI Al-Azhar Surabaya”.

Hasil pra siklus diperoleh dari 2 jenis data, yaitu hasil pre-test, hasil wawancara guru dan siswa. Hasil pre-test diperoleh ketika siswa mengerjakan soal pre-test yang dilakukan sebelum pelaksanaan siklus 1 oleh peneliti. Soal pre-test terdiri dari 10 butir soal menjodohkan. Siswa masih banyak yang mendapat nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Dari 24 siswa hanya 6 siswa yang tuntas dan 18 siswa tidak tuntas.

Menurut hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS kelas III, ada beberapa masalah dalam pelaksanaan pencapaian tujuan pembelajaran. Salah satu masalah utama adalah model yang digunakan guru dalam proses pembelajaran IPS kurang menyenangkan. Bukan hanya cara guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang menjadi penyebabnya akan tetapi juga karena buku penunjang yang ada hanya buku LKS. Sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dan merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini juga dapat mempengaruhi tingkat pemahaman siswa menjadi kurang maksimal.

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan memahami materi mata pelajaran IPS materi kerja sama siswa kelas III MI Al-Azhar masih rendah atau di bawah rata-rata nilai KKM, berikut ini adalah nilai siswa kelas tiga pada pelajaran IPS materi kerja sama:





Selanjutnya yakni, RPP, soal, dan lembar observasi guru dan siswa yang sudah disusun kemudian divalidasi kepada dosen ahli sebagai validator. Setelah dokumen RPP dan lembar observasi divalidasi, RPP dan lembar observasi siap ditunjukkan kepada guru mata pelajaran IPS kelas III. RPP kemudian dipergunakan sebagai perangkat pembelajaran dari tindakan yang akan dilakukan sedangkan lembar observasi guru dan siswa digunakan sebagai pedoman penilaian selama penelitian berlangsung. Kegiatan terakhir adalah mempersiapkan media hingga peralatan yang akan digunakan selama kegiatan belajar mengajar selama penelitian.

[illegible]



b. Pelaksanaan (*action*)

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada hari Selasa, 8 Januari 2018 pukul 08-10 sampai 09-30 WIB yakni pada jam pelajaran ketiga dan keempat.

Pada tahap pelaksanaan ada tiga kegiatan yang dilaksanakan, yakni kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Ketiga kegiatan direncanakan dan dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT. Adapun pembahasan ketiga kegiatan tersebut sebagai berikut:

## 1) Kegiatan Awal

Sebelum memulai penelitian Bu Zaenab selaku guru kelas memperkenalkan peneliti dan maksud tujuan peneliti berada di ruangan kelas III, selama perkenalan banyak siswa yang mulai berbisik-bisik dan bertanya-tanya tentang penelitian sehingga peneliti menjelaskan terlebih dahulu apa saja yang ditanyakan oleh siswa-siswi kelas III, setelah sedikit bertanya jawab peneliti memulai kegiatan penelitian.

Kegiatan awal pembelajaran menghabiskan waktu kurang lebih 10 menit. Kegiatan yang dilakukan oleh guru yakni membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dengan suara biasa atau sedang. Siswa menjawab salam dari guru dengan tidak terlalu bersemangat. Kemudian dilanjutkan dengan membacabasmallah

Setelah itu peneliti melakukan presensi dengan menyuruh siswa-siswi untuk menghadap kanan, kiri, depan dan belakang untuk melihat teman sekelasnya yang tidak masuk pada hari itu, pada saat kegiatan presensi ini banyak siswa yang tertawa karena belum pernah melakukannya, setelah itu peneliti menanyakan materi pelajaran pada pertemuan sebelumnya dan juga menyampaikan tujuan kegiatan belajar IPS materi kerja sama yang akan dipelajari oleh siswa.

Setelah itu guru memberikan apersepsi yaitu dengan memberikan pertanyaan yang mengaitkan materi dengan kenyataan disekitar mereka dengan suara yang keras dan jelas. Siswa menjawab pertanyaan guru dengan antusias namun ada 2-3 siswa yang kurang memperhatikan. Kegiatan selanjutnya adalah menyampaikan tujuan pembelajaran namun

Pada kegiatan awal ini siswa-siswi sangat antusias karena ada beberapa hal yang belum pernah mereka lakukan sebelumnya, sehingga pada penelitian ini siswa sedikit bingung tetapi sangat semangat melakukannya.

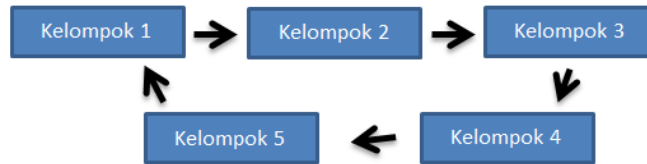
Kegiatan ini dimulai dengan pertanyaan yang ditanyakan oleh peneliti yakni “Siapa saja hari ini yang piket kelas” maka beberapa

Pada saat guru menjelaskan materi ada 3-4 siswa yang tidak begitu seius mendengarkan dan berbicara sendiri sehingga guru menertibkan kelas lagi dengan mengatakan “Halo” yang dijawab dengan “Hai” oleh para siswa dengan sangat keras. namun setelah itu siswa tersebut kembali mengikuiti pelajaran dengan baik.

Kegiatan kedua adalah guru membagikan kelompok dengan suara yang keras, dan setiap kelompok bersifat heterogen yakni campuran yang sudah disiapkan oleh guru sebelumnya. pada kegiatan ini kelas menjadi tidak kondusif karena siswa-siswi bingung dan ada beberapa siswa yang protes dengan pembagian teman kelompoknya, akan tetapi masih dapat kondisikan oleh guru.

[illegible]

**Gambar 4.1**  
**Rute Lemparan Pertanyaan**



Pada tahap ini memakan waktu yang lumayan lama karena setiap bingung menentukan pertanyaan yang akan dilemparkan kekelompok lawan sehingga waktu yang seharusnya digunakan untuk pertanyaan rebutan yang ditanyakan oleh guru sedikit berkurang. Seharusnya guru dapat memberikan 6 pertanyaan rebutan maka hanya bisa memberikan 4 pertanyaan untuk sesi rebutan. Kegiatan permainan ini membuat siswa menjadi bingung bersemangat pada awalnya karena belum pernah dilakukan akan tetapi saat beberapamenit berlalu siswa mulai bisa menguasai permainan.

Setelah permainan, setiap kelompok diberikan lembar kerja yang dikerjakan secara kelompok yakni tugas mengelompokkan gambar-gambar kegiatan kerja sama lalu diletakkan pada kolom yang sesuai dengan gambar kegiatan yang didapat. Saat mengerjakan tugas kelompok, seluruh kelompok mengerjakan dengan mudah dan tenang, sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama, terlebih guru juga selalu membimbing seluruh kelompok dengan berkeliling secara

Kegiatan akhir dari permainan adalah guru menunjukkan kelompok yang mendapatkan poin yang paling tinggi dan kelompok yang poinnya kurang. Pada saat kegiatan ini, seluruh siswa terlihat tegang sekaligus antusias untuk mendengarkan pengumuman tetapi saat sudah diumumkan juga ada beberapa kelompok yang berkomentar bahwa yang menang telah curang dan sebagainya sehingga kelas menjadi ramai, guru pun akhirnya menegur dengan mengucapkan “Tok Gentak Gentok” yang langsung dijawab “Joss” oleh seluruh siswa dan diakhiri dengan tertawa sebentar lalu kembali tertib saat ditegur.

[illegible]

### 3) Kegiatan Penutup

c. Pengamatan (*observing*)

[illegible]

### 1) Observasi Aktifitas Guru

Berdasarkan hasil observasi guru siklus I selama proses pembelajaran, diketahui bahwa selama pembelajaran berlangsung, masih terdapat beberapa aspek yang harus ditingkatkan oleh guru. Berikut ini merupakan paparan data hasil observasi aktivitas guru siklus I

**Tabel 4.2**  
**Instrumen Observasi Guru**

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
<b>Kegiatan Awal</b>					
1	Guru mengucapkan salam			✓	
2	Guru mengajak siswa berdo'a bersama-sama			✓	
3	Guru melakukan presensi			✓	
4	Guru melakukan apersepsi		✓		
5	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		✓		
<b>Kegiatan Inti</b>					
6	Guru menjelaskan materi kerjasama dengan sederhana dan jelas			✓	
7	Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok dengan tertip		✓		
8	Guru menjelaskan tatacara games tournament		✓		
9	Guru membimbing seluruh kelompok dalam mengerjakan LKS			✓	
10	Guru dapat mengkondisikan siswa pada saat proses pembelajaran		✓		
11	Guru memberikan reward kepada kelompok yang menang		✓		





tahap di RPP dengan suara yang sedang dan mendapat respon yang baik dari siswa. Pada saat guru menyampaikan tujuan pembelajaran mendapatkan nilai 2 karena guru menyampaikan dengan suara yang pelan sehingga beberapa siswa tidak mendengarkan tujuan pembelajaran tersebut.

Kegiatan inti yang diawali dengan guru menjelaskan materi mendapatkan nilai 3 karena guru menerangkan dengan baik, akan tetapi pada saat pembagian kelompok guru mulai kualahan karena kelas menjadi tidak kondusif yang disebabkan oleh guru yang lupa mengatur tempat tiap-tiap kelompoknya sehingga siswa menjadi bingung dan kegiatan membagikan kelompok mendapatkan nilai 2.

Setelah kelompok terbentuk guru mulai menjelaskan aturan permainan yakni dibagi menjadi dua babak, babak pertama setiap kelompok mencari pertanyaan dan ditanyakan kepada kelompok lainnya secara bergantian sesuai dengan rute yang dijelaskan oleh guru, kegiatan ini mendapatkan nilai 2 karena memakan banyak waktu.

Bagian akhir dari kegiatan inti adalah guru memberikan tugas individu yang membuat 2-3 siswa protes karena menganggap tugas tersebut adalah ulangan, tetapi setelah dijelaskan mereka mulai tenang dan mengerjakan soal dengan

Kegiatan akhir dimulai dengan guru menyimpulkan materi kerja sama dengan suara yang lumayan keras dan menyebutkan kegiatan kerja sama bersama seluruh siswa secara baik sehingga kegiatan ini mendapatkan nilai 3. Akan tetapi kegiatan tindak lanjut masih kurang maksimal karena guru hanya menyuruh siswa untuk membaca materi kerja sama di rumah masing-masing sehingga kegiatan ini mendapatkan nilai 2. Sebagai penutup kegiatan pembelajaran guru dan siswa mengucapkan bacaan hamdallah secara bersama-sama dengan keras lalu dilanjutkan dengan guru mengucapkan salam dengan intonasi yang cukup keras.

[illegible]

Beberapa aspek yang kurang maksimal pada kegiatan belajar pada siklus satu akan diperbaiki pada siklus kedua, sehingga kegiatan belajar mengajar akan lebih maksimal dari siklus sebelumnya.

**Tabel 4.3**  
**Instrumen Observasi Siswa**

No.	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
<b>Kegiatan Awal</b>					
1	Siswa mengucapkan salam			✓	
2	Siswa berdo'a bersama-sama			✓	
3	Siswa melakukan presensi			✓	
4	Siswa memperhatikan guru melakukan apersepsi		✓		
5	Siswa mendengarkan Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		✓		
<b>Kegiatan Inti</b>					
6	Siswa mendengarkan Guru menjelaskan materi kerjasama dengan sederhana dan jelas			✓	
7	Siswa berkumpul dengan kelompok dengan tertip		✓		
8	Siswa mendengarkan Guru menjelaskan tatacara games tournament		✓		
9	Siswa mengerjakan LKS dalam bimbingan guru			✓	
10	Siswa dapat dikondisikan oleh guru pada saat proses pembelajaran		✓		
11	Siswa tetap tertib saat penerimaan reward dilaksanakan			✓	



Kegiatan inti yang diawali dengan siswa mendengarkan penjelasan guru dengan cukup tenang meskipun ada beberapa 1-2 siswa yang asik sendiri dengan kegiatannya. Saat pembagian kelompok kelas menjadi tidak kondusif yang disebabkan oleh siswa yang bingung akan tetapi masih bisa diatasi karena guru cukup tanggap dengan keadaan. Setelah pembagian kelompok siswa mendengarkan guru yang menjelaskan cara permainan tanya jawab dengan kurang bersemangat dan beberapa anak bingung dengan penjelasan guru karena kurang menyederhanakan kalimatnya sehingga guru menjelaskan lagi sampai siswa paham. Setelah kelompok terbentuk siswa mendengarkan guru yang menjelaskan aturan permainan yakni setiap kelompok mencari pertanyaan dan ditanyakan kepada kelompok lainnya secara bergantian sesuai dengan rute yang dijelaskan oleh guru, kegiatan ini memakan banyak waktu sehingga permainan pada babak pertama tidak kondusif, selanjutnya babak kedua yang merupakan babak rebutan



pertanyaan yang dijawab oleh siswa yang awalnya terdapat 6 pertanyaan menjadi 4 pertanyaan karena waktu yang ditakutkan kurang. Setelah permainan selesai seluruh siswa terlihat tegang sekaligus antusias untuk mendengarkan pengumuman tetapi saat sudah diumumkan juga ada beberapa kelompok yang berkomentar bahwa yang menang telah curang dan sebagainya sehingga kelas menjadi ramai, guru pun akhirnya menegur dengan mengucapkan “Tok Gentak Gentok” yang langsung dijawab “Joss” oleh seluruh siswa dan diakhiri dengan tertawa sebentar lalu kembali tertib saat ditegur. Setelah permainan selesai siswa mengerjakan tugas individu sebagai tes pemahaman siswa dengan tenang meskipun ada beberapa siswa yang protes karena menganggap hal soal tersebut adalah ulangan akan tetapi masih dapat dikondisikan oleh guru. Setelah mengerjakan tugas individu siswa melakukan tanya jawab dengan guru tentang materi kerja sama untuk meluruskan kesalahan, akan tetapi ada beberapa siswa yang masih asik sendiri dengan kegiatannya sehingga guru harus menasehati.

Kegiatan akhir dimulai dengan siswa mendengarkan kesimpulan materi kerja sama dan menyebutkan kegiatan kerja sama bersama seluruh siswa secara baik sehingga kegiatan ini mendapatkan nilai 3. Akan tetapi kegiatan tindak lanjut masih

kurang maksimal karena guru hanya menyuruh siswa untuk membaca materi kerja sama di rumah masing-masing sehingga kegiatan ini mendapatkan nilai 2. Sebagai penutup kegiatan pembelajaran guru dan siswa mengucapkan bacaan hamdallah secara bersama-sama dengan keras lalu dilanjutkan dengan menjawab salam dengan intonasi yang cukup keras.

### 3) Hasil Tes Pemahaman Siswa

Dalam pelaksanaan proses tindakan siklus I diperoleh hasil 11 siswa yang tuntas dan 13 siswa yang belum tuntas, dengan prosentasi 43,83 siswa yang tuntas dan 58,17 siswa yang tidak tuntas, dengan rata-rata nilai 65. berikut ini adalah daftar nilai materi kerja sama pada siklus 1:

**Tabel: 4.4**  
**Daftar Nilai Siklus I**

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Felisa	100	TUNTAS
2	Lana	60	TIDAK TUNTAS
3	Sholeha	75	TUNTAS
4	Rangga	85	TUNTAS
5	Nabi l	65	TIDAK TUNTAS
6	Ulfi	85	TUNTAS
7	Habibi	60	TIDAK TUNTAS
8	Via	70	TIDAK TUNTAS
9	Arul	75	TUNTAS
10	Leni	95	TUNTAS



$$\begin{aligned} \text{Presentase Ketuntasan} &= \frac{\text{Jumlah Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\% \\ &= \frac{11}{24} \times 100\% = 45,83\% \end{aligned}$$

Jadi pada pra siklus ke siklus I kelas III MI Al-Azhar Surabaya telah mengalami peningkatan prosentase belajar dari 25% menjadi 45,83%, dan rata-rata nilai seluruh kelas dari 53,375 menjadi 73,125 Meskipun rata-rata mengalami peningkatan, tetapi rata-rata nilai kelas belum mencapai KKM, dan prosentase ketuntasan belum memenuhi kriteria yaitu kurang dari  $>80\%$

d. Refleksi (*reflekting*)

Dalam pelaksanaan tindakan siklus I terdiri dari 3 kegiatan, yakni kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Guru dan siswa melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP, hanya saja ada beberapa langkah pembelajaran yang kurang maksimal.

Adapun hasil pemahaman materi kerja sama pada siklus I mengalami peningkatan. Sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT), jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 18 siswa, setelah diterapkan penggunaan model pembelajarankooperatif *Team Games Tournament* (TGT) jumlah siswa yang tidak tuntas berkurang menjadi 13 siswa. Nilai rata-rata siswa juga meningkat tetapi nilai masih belum mencapai KKM.

- 1) Ada beberapa aktivitas guru dan siswa yang kurang maksimal sehingga perlu ditindak lanjuti. Seperti memberikan apersepsi dan tujuan pembelajaran yang disampaikan dengan kurang tegas, menjelaskan aturan permainan tanya jawab dengan menggunakan bahasa yang kurang sederhana,
- 2) Guru kurang bisa mengkondisikan siswa pada saat pembentukan kelompok sehingga kelas menjadi gaduh untuk beberapa saat.
- 3) Kegiatan permainan tanya jawab yang memakan waktu yang lama karena siswa harus mencari sendiri pertanyaan yang akan diajukan.

[illegible]

Siklus II dilaksanakan sebagaimana siklus I dengan tahapan- tahapan sebagai berikut:

Rencana tindakan pada siklus II merupakan tindak lanjut evaluasi dari pelaksanaan siklus I. Pada tahap ini diupayakan agar lebih maksimal kegiatan belajar mengajar untuk menyempurnakan kekurangan pada siklus I.

[illegible]

Kegiatan selanjutnya menyiapkan lembar observasi aktifitas guru dan siswa yang sudah divalidasi oleh dosen ahli dan menyiapkan media pembelajaran yang variatif agar bisa memaksimalkan proses pada siklus II.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada hari Kamis, 11 Januari 2018 pukul 08.00 – 09.30 WIB. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada jam pelajaran ketiga dan keempat. Adapun kegiatan pembelajaran pada siklus II ini sama dengan siklus I, meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Kegiatan awal pembelajaran menghabiskan waktu kurang lebih 5 menit. Kegiatan yang dilakukan oleh guru yakni membuka pelajaran dengan mengucapkan salam. Siswa

menjawab salam dari guru namun ada beberapa siswa yang tidak menjawab salam dari guru. Guru mengulangi memberi salam kepada siswa dengan suara yang keras dan bersemangat. Semua siswa menjawab salam dengan kompak dan bersemangat. Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan membaca kalimat *basmallah* sebelum memulai pelajaran dengan keadaan tertib. Setelah itu guru mulai mengabsen siswa dengan menyuruh siswa untuk menghadap kanan, kiri depan dan belakang untuk melihat siapa saja temannya yang tidak hadir. Kegiatan selanjutnya guru juga menjelaskan tujuan pembelajaran sekaligus melakukan apersepsi tentang materi yang akan dipelajari agar siswa memiliki gambaran mengenai kegiatan belajar mengajar yang akan dilaksanakan dengan jelas.

## 2) Kegiatan Inti

Kegiatan ini menghabiskan waktu sekitar 55 menit. kegiatan pertama yang dilakukan adalah guru menjelaskan materi kerja sama dengan suara keras dan lantang sehingga siswa mendengarkan guru dengan fokus. Guru juga mencontohkan kerja sama dengan kegiatan sehari-hari seperti piket kelas dan kerja kelompok sehingga ada 1-2 siswa mengadukan temannya yang tidak mau bekerja sama dalam hal piket kelas dan menyebabkan kelas menjadi menyenangkan.



Setelah itu kegiatan dilanjutkan dengan guru memberi instruksi dengan suara keras untuk membentuk kelompok sesuai dengan kelompok yang telah dibagikan dan guru juga langsung menentukan tempat bagi masing-masing tim sehingga siswa bisa langsung berkumpul dengan anggotanya. Meskipun sudah berkumpul dengan teman kelompoknya masih ada beberapa siswa yang mengeluh tentang kelompoknya sehingga guru mengatakan “Tok Gentak Gentok” secara tegas dan siswa menjawab dengan semangat “Joss”.

Setelah kelas tenang kembali, guru menjelaskan tatacara permainan tanya jawab, yakni dibagi menjadi dua sesi, sesi pertama guru memberikan pertanyaan kepada kelompok secara bergantian dan berurutan sedangkan sesi kedua pertanyaan dapat dijawab secara rebutan. Siswa mendengarkan guru menjelaskan aturan dengan serius dan baik. Setelah menjelaskan tatacara permainan, permainan dimulai dengan baik, semua kelompok antusias menjawab sedangkan pada saat sesi kedua tentang pertanyaan rebutan seluruh siswa sangat semangat untuk mengangkat tangan untuk mendapatkan giliran untuk menjawab. Akan tetapi ada 1-2 kelompok yang protes karena merasa lebih dulu mengangkat tangan tetapi tidak ditunjuk untuk menjawab sehingga guru harus memberi pengertian untuk bersifat sabar.

Setelah pemberian reward, guru membagikan soal kepada siswa sebagai tes pemahaman siswa pada materi kerja sama yang dikerjakan siswa dengan tenang dan bersemangat.

Kegiatan akhir pelajaran menghabiskan waktu sekitar 10 menit. Guru memberikan refleksi kepada siswa dengan melakukan tanya jawab dengan menggunakan suara keras dan

jelas. Siswa menjawab pertanyaan guru dengan antusias. Kegiatan selanjutnya guru dan siswa membuat kesimpulan tentang materi kerja sama bersama-sama. Setelah itu guru mengajak semua siswa berdoa atau membaca hamdalah untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran. Siswa berdoa atau membaca hamdalah dengan tertib setelah semua selesai guru mengucapkan salam dengan keras dan semangat yang dijawab oleh siswa dengan semangat dan keras pula.

c. Pengamatan (*observing*)

Padatahappengamatanpenelitianmenelitipenerapan strategi *collage bally* yang dilakukan di kelas V MI Al-Azhar Surabaya sebagaimana siklus I, yang mana peneliti jabarkansebagai berikut

### 1) Observasi Aktifitas Guru

Berikut ini merupakan paparan data hasil observasi aktivitas guru siklus I:

**Tabel 4.5**  
**Lembar Observasi Aktifitas Guru**

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1	Guru mengucapkan salam				✓
2	Guru mengajak siswa berdo'a bersama-sama				✓
3	Guru melakukan presensi			✓	
4	Guru melakukan apersepsi			✓	



Dari tabel 4.5 mengenai data hasil pengamatan aktivitas guru siklus II, observasi guru pada pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan strategi *team games tournament* mendapat nilai akhir 89,70 dan tergolong dalam kategori baik. Dengan skor perolehan 61 dari skor idealnya 68.

Aktivitas guru pada kegiatan awal guru mendapat skor 4 ketika membuka pelajaran dengan memberi salam dan mendapatkan skor 4 saat berdoa dengan tertib dan menanyakan kabar siswa dengan suara keras dan bersemangat. Mendapatkan skor 3 untuk mengabsensi dan melakukan apersepsi kehadiran siswa karena guru memberi kesan yang baik. Kegiatan menyampaikan tujuan pembelajaran mendapatkan skor 4 yang tergolong baik dan jelas.

Dalam kegiatan inti guru banyak mendapatkan skor 4 yang berarti kategori sangat baik. Mulai ketika guru menjelaskan materi kerja sama karena guru sudah menguasai materi dengan baik dan mendapatkan skor 4. Guru membagi siswa menjadi enam kelompok dengan memberikan instruksi yang jelas dan suara yang keras setelah membagi kelompok guru juga mengajak siswa melakukan ice breaking sebagai bentuk pengondisian siswa sehingga siswa siap melanjutkan kegiatan sehingga guru mendapatkan skor 3. Guru menjelaskan aturan

Aktivitas guru di kegiatan akhir guru menyimpulkan materi bersama siswa dengan mengajak siswa menyimpulkan sendiri materi yang telah dipelajari pada hari itu sehingga guru mendapatkan kategori baik dengan skor 3. Guru juga mengajak siswa untuk menyebutkan kegiatan kerja sama secara bersama-sama dengan suara yang keras sehingga mendapatkan nilai 4, guru juga memberikan tindak lanjut berupa PR, dan mendapatkan nilai 3. Guru mendapatkan skor 4 saat mengajak siswa berdoa atau hamdalah untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran. Guru memberikan salam penutup dengan suara yang sedang sehingga mendapatkan skor 3.

Berikut ini merupakan paparan data hasil observasi aktivitas guru siklus I:

**Tabel 4.6**  
**Hasil Observasi Siswa**

No.	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1	Siswa mengucapkan salam				✓
2	Siswa berdo'a bersama-sama				✓
3	Siswa melakukan presensi			✓	
4	Siswa memperhatikan guru			✓	
5	Siswa mendengarkan Guru menyampaikan tujuan pembelajaran				✓
Kegiatan Inti					
6	Siswa mendengarkan Guru menjelaskan materi kerjasama dengan sederhana dan jelas			✓	
7	Siswa berkumpul dengan kelompok dengan tertip			✓	
8	Siswa mendengarkan Guru menjelaskan tatacara games tournament				✓
9	Siswa mengerjakan LKS dalam bimbingan guru				✓
10	Siswa dapat dikondisikan oleh guru pada saat proses pembelajaran				✓
11	Siswa tetap tertib saat penerimaan reward dilaksanakan				✓
12	Siswa mengerjakan LKS secara			✓	





bersemangat sehingga mendapatkan nilai 4. Saat kegiatan presensi siswa melakukannya dengan tertib dan tenang sehingga mendapatkan skor 3. Siswa juga mendengarkan penjelasan dari guru tentang tujuan pembelajaran hari ini dengan baik sehingga mendapat skor 4 dengan kategori baik.

Aktivitas siswa saat kegiatan inti pun berjalan dengan tenang dan kondusif. Semua siswa memperhatikan penjelasan dari guru untuk itu aktivitas siswa mendapat skor 4. Ketika pembentukan kelompok ada beberapa siswa yang ramai saat sudah berkumpul dengan kelompoknya sehingga mendapatkan skor 3. Siswa juga mendengarkan tatacara permainan dengan baik dan antusias sehingga mendapatkan nilai 3. Siswa mengerjakan tugas dengan tenang dan tertib sehingga guru lebih mudah membimbing siswa dalam mengerjakan tugas kegiatan ini mendapatkan nilai 4. Setelah permainan selesai kelompok yang menang menerima hadiah dan semua siswa bertepuk tangan sehingga kegiatan ini mendapatkan nilai 4. Siswa juga bertanya jawab dengan guru tentang pembelajaran dengan baik sehingga mendapatkan nilai 4.

Pada kegiatan akhir, sebagian besar aktivitas siswa tergolong dalam kategori baik. saat siswa mengikuti guru untuk menyimpulkan apa yang telah mereka pelajari pada hari itu.

Siswa mencatat pekerjaan rumah dari guru sehingga mendapatkan skor 3. Siswa dan guru bersama-sama menyebutkan kegiatan kerja sama sehingga mendapatkan nilai 4. Siswa menutup kegiatan dengan berdoa bersama atau membaca *hamdalah* dengan keras dan bersemangat sehingga mendapat nilai 4.

### 3) Tes Pemahaman Siswa

Dalam pelaksanaan proses tindakan siklus I diperoleh hasil 11 siswa yang tuntas dan 13 siswa yang belum tuntas, dengan prosentasi 43,83 siswa yang tuntas dan 58,17 siswa yang tidak tuntas, dengan rata-rata nilai 65. berikut ini adalah daftar nilai materi kerja sama pada siklus 1

**Tabel: 4.7**  
**Daftar Nilai Siklus II**

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Felisa	90	TUNTAS
2	Lana	75	TUNTAS
3	Sholeha	95	TUNTAS
4	Rangga	90	TUNTAS
5	Nabil	85	TUNTAS
6	Ulfi	85	TUNTAS
7	Habibi	80	TUNTAS
8	Via	80	TUNTAS
9	Arul	100	TUNTAS
10	Leni	95	TUNTAS



$$\begin{aligned}\text{Presentase Ketuntasan} &= \frac{\text{Jumlah Siswa yang Tuntas} \times 100\%}{\text{Jumlah Siswa}} \\ &= \frac{20}{24} \times 100\% = 83,3\%\end{aligned}$$

Jadi pada siklus 1 ke siklus II kelas III MI Al-Azhar Surabaya telah mengalami peningkatan prosentase belajar dari 45,83% menjadi 83,3%, yang artinya tingkat ketuntasan siswa sudah dapat dikatakan baik. Sedangkan rata-rata nilai seluruh kelas dari 73,125 menjadi 82,03 yang menandakan bahwa siswa kelas III sudah paham tentang materi kerja sama.

Dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa kelas III pada mata pelajaran IPS materi kerja sama setelah penerapan model pembelajaran kooperatif *team games tournament* mengalami peningkatan dari pra siklus menuju siklus I dan siklus II.

d. Refleksi (*reflekction*)

Pada kegiatan siklus I dan siklus II dalam proses pembelajaran IPS materi kerja sama kelas III MI Al Azhar Surabaya diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 73,125 dan 82,03. Persentase ketuntasan belajar sebesar 45,83% dan 83,3%. Jumlah siswa yang tuntas pada siklus I dan II sebanyak 11 dan 20. Hasil observasi guru dan siswa pada siklus I diperoleh skor 64,7 dan 63,3 pada observasi guru dan siswa pada siklus II diperoleh skor 89,7 dan 88,2. Sehingga pada siklus II ini sudah mencapai target atau indikator kinerja yang diharapkan. Peneliti



Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, peneliti sepakat dengan guru mata pelajaran untuk melakukan siklus II dengan memperhatikan hal-hal yang menyebabkan kurang maksimalnya hasil penelitian di kelas III. Pada siklus II aktivitas guru dan siswa tergolong baik. Terbukti dengan adanya peningkatan nilai akhir pada aktivitas guru dari 64,7 di siklus I menjadi 89,7 pada siklus II. Aktivitas siswa juga mengalami kenaikan nilai akhir dari 63,3 di siklus I menjadi 88,2 di siklus II.

Peningkatan hasil tes pemahaman siswa juga dapat diartikan bahwasannya penerapan model pembelajaran kooperatif *team games tournamen* dapat membantu siswa dalam memahami materi kerja sama

[illegible]

dengan model pembelajaran yang diterapkan. Berdasarkan hasil tes pemahaman siswa dari pra siklus, siklus I sampai siklus II diperoleh data tentang peningkatan pemahaman siswa terhadap materi kerja sama dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *team games tournamen* pada mata pelajaran IPS.

Pada pra siklus nilai rata-rata kelas mendapat kategori kurang baik dengan mendapat nilai sebesar 53,75 dan persentase tingkat ketuntasan belajar sebesar 25% yang berkategori sangat tidak baik, dengan jumlah siswa yang tuntas KKM sebanyak 4. Pada siklus I pemahaman siswa termasuk dalam kategori cukup dengan nilai rata-rata kelas 73,125 dan persentase ketuntasan belajar sebesar 45,83% dan mendapat kategori sangat kurang, jumlah siswa yang tuntas KKM sebanyak 11. Pada siklus I siswa merasa belum terbiasa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *team games tournament* dalam pembelajaran IPS, masih banyak siswa yang kurang fokus pada kegiatan pembelajaran sehingga ketuntasan tes pemahaman siswa belum mencapai KKM. Pada pelaksanaan siklus II, peneliti mengacu pada refleksi yang ada pada siklus I dan memperbaikinya dengan mengganti tatacara permainan tanya jawab.

Pada siklus II rata-rata kelas meningkat menjadi kategori baik dengan memperoleh nilai 82,03 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 83,3% dengan kategori baik. Data peningkatan nilai rata-rata







**BAB V**

**PENUTUP**

### A. Simpulan

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif *team games tournament* dalam meningkatkan pemahaman materi kerja sama pada mata pelajaran IPS siswa kelas III MI Al-Azhar Surabaya dapat dikategorikan baik. Namun baru dapat mencapai hasil optimal setelah melalui beberapa perbaikan pada siklus I. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I sebesar 64,7 menjadi 89,7 pada siklus II, dan hasil observasi aktivitas siswa mendapat 63,3 pada siklus I dan meningkat menjadi 88,2 pada siklus II.
2. Pemahaman siswa kelas III MI Al-Azhar Surabaya materi kerja sama setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif *team games tournament* mengalami peningkatan. Hal ini dapat ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar. Pada pra siklus nilai rata-rata kelas hanya sebesar 53,75 meningkat pada siklus I menjadi 73,125 dan pada siklus II menjadi 82,03. Demikian pula prosentase ketuntasan pada pra siklus sebesar 25% meningkat pada siklus I sebesar 45,83% dan pada siklus II menjadi 83,3%. Maka, hal ini dapat dikategorikan baik.

1. Dalam kegiatan belajar mengajar guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam menerapkan model, metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan indikator yang akan dicapai siswa, supaya pembelajaran lebih bervariasi dan tidak monoton menggunakan paradigma lama sehingga siswa tidak bosan dan lebih semangat.
2. Dari pihak sekolah diharapkan dapat memfasilitasi proses pembelajaran dengan melengkapi sarana dan prasarana yang dibutuhkan di sekolah..
3. Penerapan model pembelajaran kooperatif *team games tournament* dapat menjadi salah satu upaya untuk mengembangkan sekolah ke arah yang lebih baik terutama kualitas pelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Iif Khoiru Ahmadi, 2011, *Pembelajaran Akselerasi*, Jakarta: PT. Prestasi Pustaks Raya
- Arifin, Wartono Rohmad, 2015 “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pokok Bahasan Menghitung Luas dan Keliling Bangunan Datar di Kelas V MI Futuh Sumurgung Tuban, Surabaya: UIN Sunan Ampel
- Djamara, Syaiful Bahri, 1996, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Drs. Harjanto, 1997, *Perencanaan pengajaran*, Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Fuad, Jauhar dan Harman, 2012, *Teori dan Praktik PTK*, Tullungagung: STAIN Tulungagung Press
- Hamalik, Oemar, 1992, *Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*, Bandung: CV Mandar Maju
- Hasil Wawancara dan Daftar Nilai Mata Pelajaran IPS Kelas III MI Al-Azhar Surabaya
- Hasil Wawancara dengan Guru Kelas III MI Al-Azhar Surabaya, pada Rabu, 8 November 2017
- Isjon, 2011, *Pembelajaran Kooperatif*, Yogyakarta: Pustak Pelajar
- Kusnandar, 2013, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: PT Raja Grafindo
- Kusnawa, Wowo Sunaryo, 2014, *Taksonomi Kognitif*, Bandung:PT. Remaja Rosdakarya
- Mita dan Aris, Tahun, *Ilmu Pengetahuan Sosial*, Kediri: Prima, Tahun
- Mulyasa, 2012, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Purwanto, Ngalm, 2012, *Evaluasi Pengajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Putra, Nusa dan Hendarwan, 2013, *Metode Riset Campur Sari*, Jakarta: PT. Index
- Rusman, 2013, *Model-Model Pembelajaran mengembangkan Profesional Guru*, Jakarta: Rajawali Pres

- Sabri, M Alisuf Sabri, 2007, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya
- Sanjaya, Wina, 2006, *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Prenada Media
- Sanjaya, Wina, 2009, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Prenada Media
- Sapriya, 2012, Pendidikan IPS, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Septian, Galih Dani, 2017, *Pengaruh Model Team Games Tournamen terhadap Keterampilan Pemngambilan Keputusan dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Bandung: FTKIP Siliwangi,
- Sihabudin, 2014, *Strategi Pembelajaran*, Surabaya: UIN Sunan Ampel Press
- Solihatin, Etin dan Raharjo, 2005, *Co'operatif Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*, Jakarta: PT Bumi Aksara
- Subagyo, Joko, 2006, *Metode Penelitian dalam teori dan praktek*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana, 2012, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sukidin Dkk, 2012, *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*, Surabaya: Insan Cendekia
- Susanto, Ahmad, 2013, *Teori Balajar Mengajar*, Jakarta: Kencana
- Tamwifi, Irfan, dkk, 2008, *Ilmu Pengetahuan Sosial Paket 1*, Surabya: LAPIS PGMI
- Trianto, 2007, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*, Surabaya: Prestasi Pustaka Publisier
- Wardani, Igak, 2007, dkk., *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Wibawa, Made Citra, 2014, *Pengaruh Model Belajar TGT terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V Gugus XV Kecamatan Buleleng*, Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Yuliyawati, Fitri, dkk, 2012, *Penelitian Tindakan Kelas untuk Tenaga Pendidik Profesional*, Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani

Sanjaya, Wina, 2006, *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Prenada Media

Sanjaya, Wina, 2009, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Prenada Media

Sapriya, 2012, Pendidikan IPS, Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Septian, Galih Dani, 2017, *Pengaruh Model Team Games Tournamen terhadap Keterampilan Pemngambilan Keputusan dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Bandung: FTKIP Siliwangi,

Sihabudin, 2014, *Strategi Pembelajaran*, Surabaya: UIN Sunan Ampel Press

Solihatin, Etin dan Raharjo, 2005, *Co'operatif Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*, Jakarta: PT Bumi Aksara

Subagyo, Joko, 2006, *Metode Penelitian dalam teori dan praktek*, Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana, Nana, 2012, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Sukidin Dkk, 2012, *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*, Surabaya: Insan Cendekia

Susanto, Ahmad, 2013, *Teori Belajar Mengajar*, Jakarta: Kencana

Tamwif, Irfan, dkk, 2008, *Ilmu Pengetahuan Sosial Paket 1*, Surabaya: LAPIS PGMI

Trianto, 2007, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*,  
Surabaya:Prestasi Pustaka Publisier

Wardani, Igak, 2007, dkk., *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Universitas Terbuka

Wibawa, Made Citra, 2014, *Pengaruh Model Belajar TGT terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V Gugus XV Kecamatan Buleleng*, Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha

Yuliyawati, Fitri, dkk, 2012, *Penelitian Tindakan Kelas untuk Tenaga Pendidik Profesional*, Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani